

**PEMBELAJARAN MELUKIS MODEL KUCING IMAJINATIF DENGAN  
*POWER POINT* DI SMP N 1 SRUMBUNG KABUPATEN MAGELANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



oleh

**Rum Sa'anuddin**

NIM : 10206247005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2013**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pembelajaran melukis model kucing imajinatif di SMP Negeri 1 Srumbung Kabupaten Magelang* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 16 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Drs.Mardiyatmo, M.Pd	Ketua penguji		16 June 2013
Dwi Retno S A, S.Sn, M.Sn	Sekretaris Penguji		16 June 2013
Hajar Pamadhi MA (Hons)	Penguji I		16 June 2013
Drs. Suwarna, M.Pd	Penguji II		16 June 2013

Yogyakarta, 16 Juni 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1001



## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan Power point di SMP Negeri 1 Srumbung Kabupaten Magelang* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta, Juni 2013

Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Suwarna", is written over the printed name.

Drs. Suwarna, M.Pd.

NIP 19520727 197803 1003



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Rum Sa'anuddin**

NIM : 10206247005

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

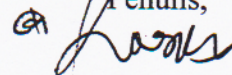
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian- bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juni 2013

Penulis,



Rum Sa'anuddin



## **MOTTO**

**DENGAN SENI HIDUP MENJADI INDAH  
DENGAN TEKNOLOGI HIDUP SEMAKIN MUDAH**

PEMBELAJARAN MELUKIS MODEL KUCING IMAJINATIF DENGAN *POWER POINT* DI SMP N 1 SRUMBUNG KABUPATEN MAGELANG

Oleh Rum Sa'anuddin  
NIM 10206247005

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan *power point* melalui pendekatan kolaboratif siswa SMP N 1 Srumbung kelas IX A.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas menggunakan pendekatan kolaboratif. peneliti berkolaborasi dengan guru Seni Budaya SMP Negeri 1 Grabag. Sampel penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IX A berjumlah 30 orang. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Hubungan pembelajaran pada pelajaran melukis model kucing pra tindakan dengan sebelum menerapkan pendekatan kolaborasi didapatkan siswa kurang mampu menterjemahkan tugas melukis model kucing didapatkan, bentuk dan warna tidak sesuai , setelah guru mengadakan tindakan kelas pertama dengan media *power point* menghasilkan karya, menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I, didapatkan bentuk dan warna menunjukkan kemiripan pada melukis model kucing imajinatif. Pada siklus II juga ada peningkatan hasil belajar menunjukkan kemampuan kemiripan dengan memberikan 5 contoh model kucing imajinatif pada pembelajaran seni lukis imajinatif. Hal ini menunjukkan dengan menerapkan metode pendekatan kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan *power point* di SMP N 1 Srumbung Kabupaten Magelang pada tahun 2012/2013.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan kehadiran Allah Tuhan yang Maha Pemurah dan Penyayang. Berkat rahmat, hidayah dan inayah – Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

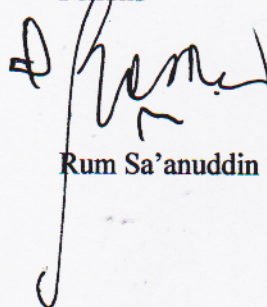
Rasa hormat, terima kasih dan penghargaan yang setinggi – tingginya kepada pembimbing, Drs. Suwarna. M,Pd. Yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, kearifan dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan yang tidak henti – hentinya disela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada teman sejawat dan handai taulan yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dorongan moral, bantuan, dan dorongan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik .

Akhirnya ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada istri tercinta dan anak – anak yang saya sayangi yang selalu menemani dan memberikan dorongan dalam penyusunan skripsi.

Yogyakarta, Juni 2013

Penulis



Rum Sa'anuddin

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran .....	5
B. Pengertian seni lukis Imajinatif .....	6
C. Prinsip prinsip seni rupa .....	7
D. Unsur-unsur Seni Rupa .....	8
E. Teknik-Teknik Seni Rupa dua Dimensi .....	10
F. Media Power point .....	11
G. Tujuan dan Manfaat Power point .....	13
H. Langkah-langkah melukis Imajinatif .....	13



### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian .....	15
B. Subyek Penelitian .....	15
C. Tempat dan Waktu penelitian .....	16
D. Rancangan Penelitian .....	16
E. Teknik Pengumpulan Data .....	18
F. Instrument Penelitian .....	19

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Kondisi Awal .....	20
B. Diskripsi hasil siklus I .....	20
C. Diskripsi hasil siklus II .....	24
D. Pembahasan .....	34

### BAB V PENUTUP

Kesimpulan .....	35
DAFTAR PUSTAKA .....	36
LAMPIRAN .....	37

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Nilai siklus I .....	21
Tabel 2 : Hasil penilaian Siklus II .....	26
Tabel 3 : Perbedaan Tindakan Siklus I dan Siklus II .....	34



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Karya Subjek 1. Anas Nur Iksanudin siswa SMP N 1 Srumbung Kab. Magelang. ....	22
Gambar 2 : Karya Subjek 2. Ridho Pambudi Siswa SMP N 1 Srumbung Kab. Magelang ....	23
Gambar 3 : Karya Subjek 3. Azis Romadhon Siswa SMP N 1 Srumbung Kab. Magelang ....	23
Gambar 4 : Karya Subjek 4. Deni Saputra Siswa SMP N 1 Srumbung Kab. Magelang ....	24
Gambar 5 : Karya Subjek 5. Cahyo Nugroho Siswa SMP N 1 Srumbung Kab. Magelang ....	24
Gambar 6 : Karya Anas nur Iksanudin Kelas IX A .....	28
Gambar 7 : Karya Ridho Pambudi kelas IX A .....	29
Gambar 8 : Karya Azis Romadhon kelas IX A .....	30
Gambar 9 : Karya Deni Saputra Kelas IX A .....	31
Gambar 10 : Karya Cahyo Nugroho kelas IX A .....	32
Gambar 11 : Karya Elfan Dimas Julian Prasetyo Kelas IX A .....	33

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sarana dan Prasarana pendidikan yang representatif akan mendukung siswa dalam menerima ilmu pengetahuan dan mendapatkan layanan pendidikan yang lebih memadai terutama bagi peserta didik usia sekolah dalam menyelesaikan Program Wajib Belajar Pendidikan Dasar Sembilan tahun.

SMP Negeri 1 Srumbung, Kabupaten Magelang adalah Sekolah Berstandar Nasional (SSN) yang jumlah siswa berjumlah 543 siswa yang terdiri dari 18 rombongan belajar 1 laboratorium Bahasa , 1 Laboratorium IPA , 1 Ruang Perpustakaan, Aula , Ruang Ketrampilan dan 1 Ruang Komputer, dan setiap ruang terpasang LCD, dalam penerimaan siswa baru nilai terendah 23,65.

Fasilitas SMP Negeri 1 Srumbung Kabupaten Magelang yang ada beberapa masalah yang terjadi di sekolah semakin kompleks, dari pihak siswa minat terhadap pelajaran seni rupa kurang, dengan berbagai alasan merasa tidak berbakat, siswa terkadang membuat gaduh dalam kelas, siswa cenderung mengutip dari karya yang dicontohkan gurunya.

Hasil karya siswa, ada sebagian bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dukungan orang tua terhadap anak kurang sehingga siswa sering tidak membawa peralatan menggambar, sementara fasilitas di sekolah belum dimanfaatkan dengan maksimal.

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat alami. Dari generasi ke generasi masyarakat suatu bangsa akan mengalami pertumbuhan yang berbeda dimana kualitas masyarakatnya akan

ditentukan oleh pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh dan dimilikinya baik secara formal maupun non formal.

Anak yang memperoleh pengalaman dan pembelajaran yang berkualitas tentu saja akan menjadikan generasi yang berkualitas pula, begitu juga sebaliknya. Salah satu indikator yang menentukan kualitas suatu generasi masyarakat ditentukan oleh pendidikan yang diperoleh baik itu melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Peletakan dasar untuk pengembangan pikir dan kepribadian anak sangat ditentukan oleh proses pembelajaran di sekolah yang diberikan oleh guru.

Pengalaman yang diterima oleh anak-anak SMP Negeri 1 Srumbung Kabupaten Magelang melalui proses pembelajaran merupakan hal yang penting dan menentukan bagi anak untuk pengembangan ke depan. Pertumbuhan sikap dan sifat anak akan tergantung pada apa yang dilihat, diperoleh, dan diajarkan oleh orang lain kepada anak karena semua itu menjadikan sumber pengetahuan dan pengalaman yang akan dilakukan oleh anak.

Sebagaimana diungkapkan Hajar Pamadhi (2010:166) pada masa *Realisme* Semu Gambar anak SMP seusia ini sudah detail, namun masih mengalami kesulitan mengungkapkan bentuk-bentuk visual. Pikiran anak sudah *detail*, rasional dan *realistic*, pengalaman melihat dan mengamati bentuk sudah cukup detail akan tetapi koordinasi tangan belum sesuai sehingga karya-karya rupa dikatakan setengah jadi. Maka usia ini mulai meninggalkannya, bagi anak pada masa ini sudah menyadari akan makna keindahan, sebagian anak yang suka menggambar dengan objek gambar orang, karya seni yang dia diharapkan mirip dengan lukisan orang dewasa, sehingga

posisi dirinya tidak mau dikatakan usia anak sedangkan dilihat dari usia mental masih belum dewasa sepenuhnya oleh karenanya pada masa ini anak akan malas berkarya.

Permasalahan anak pada usia tersebut , untuk mengatasinya perlu diberikan pembelajaran melukis kucing imajinatif dengan *power point* untuk meningkatkan dalam hal melukis, yang sesuai dengan minat siswa SMP. Dalam hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Akhmad Sudrajat (2009) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi antara lain: 1) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque*. Proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrip*; 2) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, grafik, diagram, pameran, papan info; 3) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; 4) penyajian multimedia dibedakan menjadi *slide* dengan suara dan *multi image*; 5) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video; 6) media cetak seperti buku, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, dan *hand out*; 7) permainan diantaranya teka - teki, simulasi, permainan papan; 8) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka).

Sedangkan media dengan teknologi mutakhir dibedakan menjadi: 1) media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *telekonfrence* dan *disrance learning*; 2) media berbasis *mikroprosesor* terdiri dari CAI (*Computer Assited Instruction*), Games, *Hypermedia*, CD (*Compact Disc*), dan Pembelajaran Berbasis Web .

Azhar Arsyad (2007:29) mengklasifikasi media atas empat kelompok: media hasil teknologi cetak media hasil teknologi audio – visual, media hasil teknologi berbasis computer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan computer.



Berdasarkan uraian di atas, maka penulis termotivasi ingin mengadakan penelitian yang berjudul: Pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan *Power Point* di SMP Negeri 1 Srumbung Kabupaten Magelang.

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang di depan maka penelitian ini difokuskan pada:

Bagaimana pembelajaran melukis model kucing imajinatif di SMP Negeri 1 Srumbung, dengan *power point* sebagai motivasi.

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam tulisan ini adalah :

Menghasilkan sistem pembelajaran di SMP Negeri 1 Srumbung Kabupaten Magelang yang mampu meningkatkan dalam melukis model kucing imajinatif dengan menggunakan media *power point*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penulisan ini adalah:

1. Manfaat secara teoritis dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan seni rupa di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Manfaat bagi peneliti secara praktis mendukung pembelajaran pendidikan seni rupa yang kreatif dan inovatif melalui melukis model kucing bentuk imajinatif dengan *power point*.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Pembelajaran**

Pengertian belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap jenjang pendidikan. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan.

Pengertian pembelajaran menurut Suharsimi (1993: 12) mengemukakan “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Lebih lanjut Suharsimi (1993: 4) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan dibidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Sedangkan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “ pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar ”. Darsono (2002: 24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “ suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik ”.

Dari berbagai pendapat pengertian pembelajaran di depan, maka dapat dirangkum bahwa, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun

didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media.

## **B. Pengertian Seni lukis imajinatif**

Menurut Soedarso Sp (1990:11) pengertian seni lukis adalah merupakan cabang dari seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensional, dimana unsur - unsur pokok dalam karya dua dimensional adalah garis dan warna. Sedangkan seni lukis menurut Pusat Profil dan Biografi Indonesia Seni Lukis adalah merupakan suatu imajinasi dalam mengekspresikan kreativitas seorang seniman yang direalisasikan pada suatu karya seni keindahan (estetika). Dalam hal ini seni lukis memang dibutuhkan dalam kehidupan manusia untuk mengekspresikan yang ada dalam hatinya.

Sedangkan pengertian imajinasi menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia), imajinasi ialah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan lukisan, kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.

Dari pendapat di atas jelas bahwa melukis imajinasi juga merupakan kekuatan atau proses menghasilkan ide. Jadi imajinasi hanya terdapat dalam pikiran manusia yang membayangkan gambar-gambar. Imajinasi bersifat khayal dan hanya terdapat dalam angan-angan, bukan yang sebenarnya.

Hal ini melukis imajinatif sangat sesuai dengan perkembangan jiwa anak, dengan mengasah kemampuan pikiran dan bebas berimajinasi, anak dapat membayangkan dan membuat sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. Dimulai dari hal-hal kecil yang terkesan remeh seperti membuat lukisan. Dibutuhkan kreativitas, imajinasi, pikiran, dan pertimbangan untuk menciptakan sesuatu

menggunakan bahan-bahan yang tidak terpakai (Joan Freeman dan Utami Munandar, 1996: 265-266). Hal ini melatih anak untuk memperhatikan sesuatu dilingkungannya, untuk dijadikan sesuatu hasil karya yang sebelumnya belum ada.

Sesuai perkembangan jiwa anak perlu dikembangkan daya imajinasinya dengan cara sebagai berikut: Pertama yang kita lakukan untuk menciptakan imaji dalam pikiran kita adalah dengan melihat. Ketika melihat suatu obyek tertentu, otak kita secara otomatis akan mengolah informasi tersebut. Dengan begitu otak akan memvisualisasikan obyek yang kita lihat tersebut dalam mata pikiran kita. Saat kita menciptakan imaji visual dalam pikiran kita, kita tidak hanya sekedar menciptakan gambar mental yang statis dalam pikiran kita (I. Robertson, 2009:64) <http://www.whandi.net/2007/05/16/pengertian-belajar-menurut-ahli>.diakses 10 September 2013

Tetapi kita juga memindahkan imaji secara mental dalam mata pikiran kita. Dalam hal ini anak perlu dimotivasi untuk selalu berimajinasi dalam berkarya sehingga memunculkan hasil karya yang belum ada sebelumnya.

### **C. Prinsip-prinsip seni rupa**

Prinsip-prinsip dalam seni rupa menurut Tri Margono (2010:143) berlaku terhadap semua cabang seni rupa, prinsip - prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Komposisi adalah susunan yang menyangkut keseimbangan , kesatuan, irama,dan keselarasan dalam suatu karya seni rupa.
  - a. Keseimbangan (*balance*) adalah kesan yang dapat memberikan rasa mapan sehingga tidak ada ketimpangan dalam penempatan unsur-unsur (garis, bidang, warna , bentuk dll).



- b. Kesatuan (*unity*) adalah hubungan keteraturan antara unsur-unsur gambar yang baik akan menyatu padu tidak terkesan terpengar atau berantakan.
  - c. Irama (*rhythm*) adalah uraian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan keseluruhan.
  - d. Keselarasan (*harmony*) adalah kesan kesesuaian antara unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam satu kesatuan.
2. Proporsi adalah hubungan ukuran antar bagian dalam suatu keseluruhan. Proporsi digunakan untuk menciptakan keteraturan dan sering ditetapkan untuk membentuk standar keindahan dan kesempurnaan.

#### **D. Unsur-unsur seni rupa**

Unsur-unsur seni rupa menurut Tri Margono (2010:141) adalah sebagai berikut:

##### **1. Garis**

Garis terbentuk melalui goresan atau tarikan dan titik yang satu dengan yang lain. Berbagai bentuk garis, yaitu garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus, garis tak beraturan dll.

##### **2. Bidang**

Bidang berupa permukaan yang suatu garis yang dipertemukan ujung pangkalnya akan membentuk bidang geometris (segitiga, persegi, persegi panjang) maupun bidang organik (lengkung bebas).

##### **3. Bentuk**

Bentuk terjadi melalui penggabungan unsur bidang misalnya sebuah kotak terwujud dari empat sisi bidang yang disatukan.

##### **4. Warna**

Warna ada tiga jenis warna dasar , yaitu merah, kuning dan biru. Ari ketiga warna tersebut , dapat diperleh berbagai jenis warna melalui proses percampuran.

#### 5. Tekstur.

Tekstur merupakan kesan permukaan suatu benda, atau nilai raba sebuah benda tentang kasar dan halusny. Adapun tekstur dibagi menjadi 2 tekstur nyata dan tekstur semu.

#### 6. Nada gelap terang

Sebuah benda yang tertimpa cahaya akan menjadi terang sedangkan benda yang tidak kena cahaya akan menjadi gelap.

#### 7. Ruang

Dalam seni bangunan, ruang terbentuk atas dua atau beberapa dinding yang berjarak. Ruang juga dapat berupa rongga yang terdapat dalam seni patung. Ruang di alam nyata dinamakan ruang nyata, sedangkan yang diwujudkan dalam bentuk gambar disebut ruang khayalan. Adapun siswa SMP N 1 Srumbung Kabupaten Magelang dalam berkarya seni lukis unsur-unsur seni inilah yang kemudian dikomposisikan sehingga dijadikan pedoman untuk menghasilkan karya seni yang indah dan menarik.

### **E. Teknik-Teknik Seni Rupa Dua Dimensi**

Dalam seni lukis perlu adanya teknik dalam berkarya, adapun teknik-teknik dalam seni lukis dua dimensi menurut Suratmini (2004:49) adalah sebagai berikut:

#### 1. Teknik Dussel

Teknik Dussel yaitu teknik menggambar atau melukis untuk mendapatkan kesan ruang (terang-gelap) dengan cara menggosok untuk meratakan warna. Teknik ini biasanya dilakukan anak-anak dengan menggunakan media pensil.

## 2. Teknik Arsir

Teknik Arsir yaitu teknik menggambar atau melukis untuk mendapatkan kesan ruang (terang-gelap) dengan cara menumpuk garis ke arah kesan terang gelap yang diinginkan. Teknik ini biasanya digunakan bila menggambar atau melukis dengan media pensil B atau pensil warna atau pastel.

## 3. Teknik Blok

Teknik Blok yaitu teknik menggambar atau melukis untuk mendapatkan kesan ruang dengan cara menutup secara merata bagian-bagian yang gelap. Teknik ini biasanya menggunakan media tinta atau warna plakat.

## 4. Tehnik garis

Tehnik garis yaitu teknik menggambar atau melukis dengan cara membuat sketsa dari garis sebagai pembentuk wujud dari benda yang di gambar.

## 5. Teknik Transparan/tembus pandang

Teknik Transparan/tembus pandang yaitu teknik menggambar atau melukis untuk mendapatkan kesan ruang (terang-gelap) dengan cara menggunakan warna-warna tipis. Teknik ini sangat cocok apabila melukis dengan cat air.

Dalam kegiatan berkarya melukis kucing imajinatif siswa SMP N 1 Srumbung menggunakan tehnik dusel dengan menggunakan pastel.

#### **F. Media Power point**

*Microsoft Office Power Point* menurut Divisi Litbang Madcom (2005:1) adalah salah satu program yang digunakan untuk membuat slide atau presentasi, sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi kantoran *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya. *Power Point* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dan juga *Apple Macintosh* yang menggunakan sistem operasi *Apple Mac OS*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi *Xenix*. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer.

Dimulai pada versi *Microsoft Office System 2003*, *Microsoft* mengganti nama dari sebelumnya *Microsoft PowerPoint* saja menjadi *Microsoft Office Power Point*. Lalu, pada *Office 2013*, namanya cukup disingkat *Power Point*. Versi terbaru dari *Power Point* adalah versi 15 (*Microsoft Office PowerPoint 2013*), yang tergabung kedalam paket *Microsoft Office 2013*.

Dalam *Power Point*, seperti halnya perangkat lunak pengolah presentasi lainnya, objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut dengan "*slide*". Dalam *Power Point* ini memiliki analogi yang sama dengan *slide* dalam proyektor biasa, yang telah kuno, akibat munculnya perangkat lunak komputer yang mampu mengolah presentasi semacam *Power Point* dan *Impress*. <http://wordpress.com/2013/09/12pengertian-powerpoint> (diakses 12 september 2013).



Setiap *slide* dapat dicetak atau ditampilkan dalam layar dan dapat dinavigasikan melalui perintah dari si pengguna. *Slide* juga dapat membentuk dasar *webcast* (sebuah siaran di *World Wide Web*). *Power Point* menawarkan dua jenis properti pergerakan, yakni *Custom Animations* dan *Transition*.

Properti pergerakan *Entrance*, *Emphasis*, dan *Exit* objek dalam sebuah slide dapat diatur oleh *Custom Animation*, sementara *Transition* mengatur pergerakan dari satu slide ke slide lainnya. Semuanya dapat dianimaskan dalam banyak cara. Desain keseluruhan dari sebuah presentasi dapat diatur dengan menggunakan *Master Slide*, dan struktur keseluruhan dari presentasi dapat disunting dengan menggunakan *PrimitiveOutliner*.

Dari jenis media pembelajaran di atas dipilih *Microsoft Office Power Point*. Karena dengan menggunakan media *power point* ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Dapat digunakan secara acak, disamping linier.
2. Dapat digunakan sesuai dengan keinginan pembelajar, disamping menurut cara seperti pengembangnya.
3. Belajar dapat berpusat pada pembelajar.
4. Gagasan-gagasan biasanya diungkapkan secara abstrak dengan menggunakan kata, simbol maupun grafis.

Dari jenis media *power point* yang digunakan untuk pembelajaran siswa dalam melukis kucing imajinatif, maka dipilih jenis *Microsoft office Power Point Presentation* yang merupakan bentuk media presentasi, media ini sudah cukup memadai dan dapat untuk memotivasi siswa dalam untuk pembelajaran seni lukis kucing imajinatif di SMP N 1 Srumbung Kabupaten Magelang.

### **G. Tujuan dan Manfaat Power point**

Agar siswa dapat menggambar harus sering berlatih baik sendiri atau dengan guru di sekolahan, seorang guru bertugas membimbing dan mengarahkan siswa untuk berlatih menggambar atau dengan kata lain guru harus dapat mengubah suasana “guru mengajar” menjadi “siswa belajar”.

Oleh karena itu guru dapat menguasai teknologi sesuai dengan perkembangan jaman, maka dalam hal ini perlu dicoba dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan, yaitu pembelajaran yang menggunakan media *power point*.

Berikut ini diungkapkan oleh Hamalik yang di kutip Azhar Arsyad (2002: 15) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Dari pengertian di atas dapat dirangkum bahwa dengan penggunaan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, dan ada rangsangan kegiatan belajar. Dampak dari pembelajaran yang tidak inovatif berakibat siswa cenderung bersikap pasif dan tidak menimbulkan kegairahan dalam proses belajar mengajar.

### **H. Langkah- langkah Melukis Kucing Imajinatif**

Definisi melukis imajinatif menurut Pusat Profil dan Biografi Indonesia Lukis. Dalam melukis imajinatif, bentuk aslinya tidak diutamakan, namun dari bentuk asli tadi kemudian dikembangkan menurut imajinasi dari siswa itu sendiri.

Hal ini yang perlu dipersiapkan dalam proses melukis model kucing imajinatif di SMP N1 Srumbung.

#### 1. Persiapan Alat dan Bahan

Untuk membuat lukisan imajinatif di SMP N 1 Srumbung Kabupaten Magelang menggunakan kertas ukuran 20 cm x 30 cm, bahan pewarna menggunakan pastel atau tehnik kering, alat yang digunakan berupa pensil 2B untuk membuat sketnya.

#### 2. Proses Pembuatan Lukisan Imajinatif

Sebelum membuat lukisan amati model kemudian berimajinasi tentang model yang akan kita kerjakan. Hal ini sangat membantu siswa dalam berimajinasi untuk berkarya.

#### 3. Pewarnaan

Dalam proses pewarnaan diberikan kebebasan untuk beraktivitas dan berkreasi sesuai dengan pedoman dalam pewarnaan. Dalam pewarnaan harus diperhatikan komposisi warna sehingga lukisan tampak menarik.

#### 4. Penyelesaian

Setelah pewarnaan selesai, barulah proses akhir dalam melukis imajinatif. Proses akhir ini berguna untuk memelihara lukisan supaya tidak rusak dengan cara menggunakan cat semprot bening.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 25) ada dua macam pendekatan yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif mempunyai ciri bila peneliti tidak menggunakan angka –angka sebagai perwujudan dari gejala-gejala yang diamati, tetapi bekerja dengan informasi, keterangan dan penjelasan data, sehingga sebagai konsekuensinya teknik analisisnya dengan prinsip logika, bukan teknik analisis statistik. Sedangkan pendekatan kuantitatif mempunyai ciri bila peneliti bekerja dengan menggunakan angka-angka sebagai perwujudan dari semua gejala yang diamati, sehingga konsekuensinya harus menggunakan teknik analisis statistik.

Adapun penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif. Kolaboratif artinya peneliti bekerjasama dengan guru SMP N 1 Grabag sebagai guru Seni Budaya. Peneliti sebagai perencana kegiatan pembelajaran guru sebagai pelaksana dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan persiapan yaitu mempersiapkan RPP yang akan digunakan untuk penelitian, membuat format penilaian, instrumen pengamatan, silabus dan media pembelajaran dengan menggunakan *power point* .

#### **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX A SMP N 1 Srumbung. Berjumlah 30, terdiri atas laki-laki 16, perempuan 14. Objek penelitian ini adalah melukis model kucing imajinatif dengan *power point*.

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IX A SMP N 1 Srumbung Kabupaten Magelang. Pelaksanaan penelitian pada bulan Mei 2013 sampai dengan Juni 2013 semester genap.

### **D. Rancangan Penelitian**

Di dalam penelitian menggunakan tes hasil karya siswa berupa melukis model kucing imajinatif dengan media pastel. Analisa data dilakukan dari hasil penilaian hasil karya. Analisa data pada penelitian ini adalah deskriptif komparatif, karena membandingkan hasil karya antara kondisi awal dengan siklus I, membandingkan siklus I dan siklus II dan membandingkan hasil karya kondisi awal dan siklus II.

Hasil karya pada kondisi awal didapat dari pemberian tugas tes harian yaitu melukis kucing imajinatif dengan pastel. Nilai hasil karya dijabarkan dalam bentuk deskripsi analisis.

Pada siklus I nilai hasil karya anak diperoleh dari menggambar kucing imajinatif, dengan pastel bentuk kemudian dibandingkan dengan kondisi awal dan siklus II. Pada siklus 1 ini pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran *power point* tentang melukis kucing imajinatif dengan menggunakan pastel.

Pada siklus II nilai hasil karya anak diperoleh dari tes harian melukis kucing imajinatif dengan pastel, kemudian dibandingkan dengan kondisi awal dan siklus I. Pada siklus II ini pembelajaran menggunakan *power point* melukis model kucing dengan pastel dan bentuk imajinatif.

Seluruh analisa hasil karya sebagai indikator untuk mengetahui berhasil tidaknya tindakan ini, dianalisa oleh peneliti yang digunakan sebagai acuan tindakan



atau langkah berikutnya. Proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas dalam pelajaran seni lukis memberikan penekanan pada satu aspek yaitu: aspek berkarya dalam melukis kucing imajinatif.

Aspek tersebut di atas dapat dicapai dengan memberikan proses pembelajaran menggunakan media *power point* yang sudah direncanakan sebelumnya secara baik sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam hal ini pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dilaksanakan jika guru mampu menggunakan dan membuat media yang tepat.

Untuk itu penelitian ini akan menerapkan proses pembelajaran dengan ketentuan bahwa siklus I pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan *power point* dan siklus II menggunakan pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan *power point* dan merevisi media pembelajaran dengan menambah 5 contoh lukisan kucing dari pelukis Popo Iskandar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan dengan indikator yang hendak dicapai.

Hasil tiap siklus dipergunakan untuk mereflesi langkah yang harus dilakukan. Jadi dalam penelitian tindakan kelas ini masing-masing siklus terdiri dari: empat tahapan tersebut merupakan sistem spiral yang terkait sebagaimana diungkapkan Pardjono dkk (2007:22)

#### 1. Perencanaan

a Pada tahap perencanaan ini peneliti merancang tindakan yang akan dilaksanakan: Menyusun silabus, membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan.

b. Merancang media pembelajaran dengan menggunakan program *power point* secara sederhana hal ini untuk menarik perhatian siswa terhadap pelajaran seni rupa di sekolah SMP N 1 Srumbung.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan yang kami lakukan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang ada dalam RPP, peneliti merevisi media *power point* dengan memberikan 5 contoh gambar pelukis Popo Iskandar.

## 3. Pengamatan.

Dalam observasi peneliti mengamati dari hasil karya siswa yang nilainya kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan banyak dijumpai siswa terkadang banyak yang tidak membawa peralatan menggambar.

## 4. Refleksi

Pada siklus I dengan menggunakan media *power point* namun hasil karya anak kurang maksimal maka pada siklus yang ke II ditambahkan 5 contoh lukisan dari pelukis Popo Iskandar.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengamati aktivitas dalam pembelajaran melukis kucing imajinatif dengan *power point*.

### 2. Lembar penilaian

Lembar penilaian kucing imajinatif dengan *power point* digunakan untuk mengetahui hasil karya siswa.

### 3. Catatan lapangan

Catatan Lapangan digunakan untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama berlangsungnya proses pembelajaran, kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran serta kendala-kendala yang dialami.

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang telah diperoleh dari observasi dan catatan lapangan. Data yang diperoleh dari dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran, serta berupa RPP, dan hasil pekerjaan siswa.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti, lembar observasi, lembar hasil karya, dan catatan lapangan.

### 1. Peneliti

Peneliti merupakan instrumen dalam penelitian kualitatif karena peneliti merupakan perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis data, penafsir data dan akhirnya menjadi pelapor penelitiannya (Lexy J. Moleong, 2009:168)

### 2. Lembar Observasi

- a. Lembar observasi kegiatan pembelajaran lukis model kucing imajinatif dengan *power point* dengan pendekatan kolaboratif guru sebagai peneliti dibantu dengan guru SMP N 1 Grabag Kabupaten Magelang.
- b. Lembar penilaian

Untuk mengukur hasil karya siswa pada melukis model kucing imajinatif dengan media *power point* dalam menggunakan lembar penilaian lukis model kucing imajinatif dengan *power point* dengan skor 20 -100. Aspek yang dinilai orisinil, kreasi, komposisi, penyelesaian.dan imajinasi bentuk kucing.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal**

Hasil karya pada awalnya khususnya mata pelajaran seni rupa belum maksimal dikarenakan siswa tidak merasa tertarik dengan pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan demonstrasi. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran *power point* yang variatif dan bermakna dalam penyampaian pesan pembelajaran, pembelajaran dapat lebih menarik, lebih efektif dan efisien, sikap siswa terhadap materi pembelajaran serta peranan guru berubah kearah positif.

Pada kondisi awal belum digunakan media *power point* dalam pembelajaran melukis model kucing imajinatif. Hal ini mengakibatkan nilai hasil karya seni rupa kurang maksimal.

#### **B. Deskripsi hasil Siklus I**

Pada hasil penelitian siklus I maka langkah –langkah proses belajar mengajar serta hasil pengamatan adalah sebagai berikut:

##### **1. Perencanaan**

- a. Di dalam perencanaan guru membuat perencanaan dengan rincian yaitu;
  - 1) Kegiatan awal : guru memotivasi siswa melukis model kucing imajinatif dengan *power point*.
  - 2) Kegiatan inti:
- b. Siswa mengamati langkah-langkah melukis kucing imajinatif dengan *power point*.
- c. Siswa melukis kucing bentuk imajinatif menggunakan pastel.

3) Guru membuat alat evaluasi tes harian.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilakukan peneliti sesuai dengan perencanaan, yaitu:

- a. Kegiatan awal : guru memotivasi siswa melukis model kucing bentuk imajinatif dengan *power point*.
- b. Kegiatan inti:
  - 1) Siswa mengamati langkah-langkah melukis model kucing imajinatif dengan *power point*.
  - 2) Siswa melukis model kucing bentuk imajinatif menggunakan pastel.
    - a. Guru membuat alat evaluasi tes praktek berkarya

## 3. Hasil pengamatan

Hasil pengamatan berupa prestasi belajar yang diperoleh dari pembelajaran menggunakan pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan *power point*.

Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1: **Nilai Siklus I**

No	Uraian	Nilai
1	Nilai terendah	Bentuk lukisan model kucing tidak mirip melainkan seperti boneka anak-anak warna tidak sesuai dengan tehnik kering
2	Nilai tertinggi	Bentuk mirip lukisan model kucing imajinatif komposisi warna sesuai dan sudah menyerupai model kucing

		imajinatif, penggunaan sudah sesuai.	tehnik pastel
--	--	--	------------------


Dari hasil observasi pada siklus I, masih adanya masalah bahwa siswa belum menunjukkan hasil karya yang signifikan.

4. Refleksi pada siklus I ini telah digunakan pembelajaran menggunakan media *power point* yang kondisi awalnya bentuk lukisan model kucing masih mirip boneka anak-anak dan bentuk kelinci.

Berdasarkan pada hasil pengamatan siswa pada pembelajaran dengan media pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan *power point*. Proses keaktifan siswa belum maksimal, hasil refleksi ini digunakan oleh guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar pada siklus II.


Hasil karya siswa pada melukis model kucing imajinatif pada siklus I

**Gambar 1: Karya Subjek 1. Anas Nur Iksanudin siswa SMP N 1 Srumbung Kab. Magelang.**

	<p>Pada karya melukis model kucing karya Subjek 1 bentuk kucing suah menyerupai kucing namun masih seperti lukisan anak dan pewarnaan pada lukisan ini masih belum kaya akan warna sehingga kurang ada greget dalam berkaraya, komposisi pada lukisan ini belum nampak indah dan menarik.</p>
---	---




**Gambar 2: Karya Subjek 2. Ridho Pambudi Siswa SMP N 1 Srumbung Kab. Magelang.**

	<p>Pada karya subjek 2 lukisan model kucing imajinatif ini nampak pada langit berwarna biru dan ada tiga bidang warna hijau, sehingga ada ketidak harmonisan dalam lukisan, bentuk kucing yang ditampilkan pada lukisan kurang menyerupai kucing imajinatif.</p>
---	--


**Gambar 3: Karya Subjek 3. Azis Romadhon Siswa SMP N 1 Srumbung Kab. Magelang.**

	<p>Pada subjek 3 melukis model kucing bentuk imajinatif bentuk kucing tidak menyerupai kucing tapi mirip kelinci, warna yang ditampilkan minimalis hanya hijau, biru muda dan jingga komposisi pada lukisan ini belum maksimal dan ini perlu dikembangkan lagi.</p>
---	---

Gambar 4: **Karya Subjek 4. Deni Saputra Siswa SMP N 1 Srumbung Kab. Magelang.**

	<p>Pada subjek 4 melukis model kucing imajinatif bahwa pada bentuk kucing dengan posisi tidur dan pada bagian bentuk ada bidang warna kuning, merah, hijau dan hitam. Lukisan ini cukup bagus namun perlu ditingkatkan lagi dalam pewarnaan dan bentuk kucing.</p>
---	--

Gambar 5: **Karya Subjek 5. Cahyo Nugroho Siswa SMP N 1 Srumbung Kab. Magelang.**

	<p>Pada subjek 5 melukis model kucing imajinatif pada bentuk sudah imajinatif dan warna sudah ada gradasi warna. Karya ini sudah cukup bagus namun dalam komposisi bentuk dan warna masih perlu ditingkatkan lagi</p>
---	---

### C. Deskripsi hasil siklus II

Hasil siklus I digunakan oleh guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar pada siklus II. Pada proses belajar mengajar siklus II proses pembelajaran melukis model kucing menggunakan multimedia *power point*. Pada hasil penelitian siklus II maka langkah-langkah proses belajar mengajar serta hasil pengamatan adalah sebagai berikut:

## 1. Perencanaan

Didalam perencanaan guru membuat perencanaan dengan rincian yaitu;

- a. Kegiatan awal: guru menanyakan siswa tentang melukis model kucing imajinatif dengan *power point*.
- b. Kegiatan inti:
  - a) Siswa mengamati langkah-langkah melukis model kucing imajinatif dengan *power point*.
  - b) Siswa mengamati contoh-contoh lukisan model kucing imajinatif dengan *power point*
  - c) Siswa melukis model kucing imajinatif dengan *power point* menggunakan pastel.
  - d) Guru membuat alat evaluasi tes harian.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilakukan peneliti sesuai dengan perencanaan, yaitu:

- a. Kegiatan awal: Guru memotivasi siswa untuk mengamati lukisan model kucing imajinatif.
- b. Kegiatan inti:
  - 1) Siswa mengamati langkah-langkah melukis model kucing imajinatif dengan *power point*.
  - 2) Siswa mengamati contoh-contoh model kucing dari lukisan imajinatif.
  - 3) Siswa melukis model kucing imajinatif menggunakan pastel
  - 4) Guru membuat alat evaluasi tes praktek berkarya

### 3. Hasil pengamatan

Hasil pengamatan berupa prestasi belajar yang diperoleh dari pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan media *power point* sehingga dapat melukis model kucing imajinatif yang mirip dengan bentuk aslinya.

Dari hasil observasi siswa pada siklus II, bahwa kegiatan pembelajaran siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan hal ini dapat dilihat bahwa hasil karya siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan hasil pengamatan siswa pada pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan media *power point* yang sudah direvisi dengan menambah 5 contoh lukisan dari seniman Popo Iskandar dapat meningkatkan prestasi anak dalam bidang melukis model kucing imajinasi.

Hasil refleksi pada siklus II ini digunakan guru untuk merefleksikan diri, apakah melalui aplikasi penggunaan model pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan *power point* dapat meningkatkan kualitas hasil karya siswa.

Tabel 2: Hasil Penilaian II

No	Nama	Variabel		Pengembangan	
		Bentuk	Warna	Bentuk	Warna
1	Anas nur Iksanudin	Mirip boneka anak-anak	Tidak menyerupai warna aslinya	Bentuk mirip lukisan model kucing imajinatif	Sudah menyerupai warna aslinya
2	Ridho Pambudi	Masih menyerupai lukisan katak	Tidak Menyerupai Warna aslinya	Bentuk mirip kucing	Sudah menunjukkan kemiripan

					kucing
3	Azis Romadhon	Masih Kekanak-kanakan	Tidak menyerupai warna kucing, terlihat menggunakan warna merah dan kuning	menyerupai lukisan model kucing	Warna mirip lukisan model kucing imajinatif
4	Deni Saputra	Masih menyerupai lukisan anak-anak terlihat dari bentuk kucing mirip seekor kelinci	Tidak mirip dengan warna kucing	menunjukkan kemiripan lukisan model kucing imajinatif	Warna Mirip seperti model kucing imajinatif
5	Cahyo Nugroho	Masih belum menampilkan bentuk model kucing imajinatif	Pewarnaan sudah ada namun variatif namun perlu ada teknik pewarnaan yang baik	Menunjukkan kemiripan bentuk kucing imajinatif	Teknik pewarnaan sudah baik dan mirip dengan kucing imajinatif

Dari 30 karya melukis model kucing imajinatif, hanya diambil 6 sebagai sampel yang lain rata-rata hampir mirip dengan melukis model kucing imajinatif dengan power point, hal ini nampak pada karya melukis model kucing imajinatif berikut:

Perkembangan hasil karya siswa pada melukis model kucing imajinatif menggunakan power point pada siklus I dan Siklus II

Gambar 6: **Karya Anas nur Iksanudin Kelas IX A**

**Siklus I**



Pada karya melukis model kucing imajinatif ini pada bagian atas ada bentuk awan berwarna kuning dan jingga nampak belum rata atau penuh, pada bagian bawah nampak warna hijau tua dan hijau muda sehingga nampak seperti padang rumput. Pada bagian kaki depan kucing kelihatan maju kedepan, sedang kaki belakang nampak ditebuk, pada ekornya melengkung di bawah kaki belakang, nampak warna nuan ungu pada bentuk badannya, sedang di bagian kepala kucing terdapat pita warna kuning, pada bentuk badanya terdapat gradasi warna ungu kebiruan yang diberi garis tepi warna hitam, pada komposisi bentuk cukup bagus, dalam namun pewarnaan belum maksimal.

**Siklus II**



Pada karya melukis model kucing imajinatif ini bentuk kucing pada kepalanya berwarna coklat tau, coklat muda dan kuning serta ada garis warna hitam, bentuk mata lonjong dan berwarna kuning ada garis hitam dua pada hidung berwarna merah dan ada banyangan mirip warna hitam, bagian belakang gambar kucing ada warna abu – abu, warna nuan coklat. Lukisan kucing ini sudah bagus dan sudah ada peningkatan dari komposisi, dan pewarnaan serta cenderung realistik.



Gambar 7: Karya Ridho Pambudi kelas IX A



Pada gambar melukis model kucing imajinatif ini bagain atas ada warna kuning ke merahan dan sedikit warna hijau muda, sedang di bagian bawah kaki kucing ada warna hitam biru kuning dan sedikit warna merah yang mirip bentuk tanah, sedang pada bentuk kucing kaki kelihatan dua yang maju kedepan , bagian kaki belakang kelihatan satu yang lurus dengan ekor, sedangkan pada bagian kepala kucing kelihatan menatap kedepan dengan warna kuning kecoklatan, bentuk kucing kelihatan imajinatif dan di garis tepi menggunakan warna hitam pada lukisan kucing ini nampak sudah imajinatif, namun nampak masih kurang dalam pewarnaan dan garisnya kelihatan mengganggu seakan membatasi lukisan.



Pada lukisan model kucing ini bentuk kucing imajinatif, pada bentuk badannya seperti huruf V dan kakinya dibentuk lengkung mirip ular, pada kepalanya terdapat kuping yang berwarna kuning dan putih keabu-abuan, sedang pada matanya berwarna putih, pada latar belakang ada warna coklat muda dan coklat tua, sedang bagian bawah ada bidang warna hijau muda serta hijau tua mirip seperti batuan. Dari lukisan karya ini sudah ada peningkatan dari karya sebelumnya baik komposisi maupun pewarnaan .

Gambar 8: Karya Azis Romadhon kelas IX A



Pada melukis model kucing imajinatif ini nampak di dibagian belakang bentuk kucing terdapat warna nuan hijau kekuningan yang digoreskan miring sehingga membentuk arsiran dan di garis tepi menggunakan warna hitam, di bagian kirai serta bagian sudut kanan atas ada ada warna biru muda , bentuk pada kucing nampak berdiri dan kepala menghadap kedepan dengan mata yang kelihatan bulat berwarna hitam dan dipinggirnya nampak warna putih, kucing ini kelihatan berdiri dengan warna coklat kehitaman , pada gambar ini sudah kelihatan bagus namun dalam komposisi warna maupun proporsinya Nampak belum maksimal sehingga masih seperti lukisan anak –anak.

Pada melukis model kucing imajinatif bentuk kepala menyerupai kucing sungguhan, bentuk kepala menghadap kedepan mata berwarna putih sudah mulai menunjukkan mirip mata kucing dibawahnya ada kumis berwarna putih dan hidung yang berwarna merah, sedang kuping ada duayang sudah menunjukkan ada kesan gelap terang walaupun, pada bagian belakang gambar terdapat blok warna biru dan terdapat 3 buah bidang non geometris warna biru muda, gambar ini siklus II ini sudah mulai ada peningkatan dibandingkan dengan siklus I, baik tehnik penggunaan pastel, pewarnaan bentuk mulai realis, maupun komposisinya.

Gambar 9: Karya Deni Saputra Kelas IX A



Pada melukis model kucing imajinatif ini pada bagian atas ada warna biru keunguan yang dibatasi dengan warna hitam dan dibawahnya ada warna pink yang dibatasi dengan warna hitam, seeling dibagian bawah kucing berwarna biru yang dibatasi warna hitam dan dibagian bawah ada warna coklat muda. Pada kepala kucing terdapat mata berwarna kuning, pada bagian ekor, punggung sampai kepala berwarna merah pada, sedang kaki depan berwarna hijau, pada bentuk kaki diimajinasikan menjadi bentuk mirip lingkaran berwarna hijau muda. Pada lukisan ini sudah nampak bagus dalam goresan dan komposisinya namun perlu dikembangkan dalam mengkombinasikan warna sehingga lebih baik



Pada melukis model kucing imajinatif ini bentuk kucing nampak cenderung realis dengan bentuk badan posisi duduk menghadap kedepan ekor berada dibawah kaki, kucing ini berwarna coklat muda dengan latar belakang biru muda dan sedikit ada warna kuning dibagian atas kepala kucing, sedang pada bagian bawah kucing ada warna biru agak tua yang memberikan kesan seperti tanah, lukisan ini menunjukkan penggunaan pastel sudah mulia ada peningkatan dari siklus I dibandingkan dengan siklus II

Gambar 10: Karya Cahyo Nugroho kelas IX A



Pada lukisan model kucing imajinatif ini nampak ada warna putih pada kaki kucing dan ekor, sedang bentuk badan berwarna hitam, bagian mata berwarna biru dan hitam di atasnya ada warna coklat tua, bagian kuping ada warna nuansa ungu, bagian lukisan ini latar belakang berwarna merah tua dan sedikit warna hitam sehingga mirip tanah, pada lukisan ini sudah bagus namun perlu dikembangkan dalam pewarnaan sehingga lebih menarik dan indah.



Pada melukis model kucing imajinatif ini bentuk kucing lebih imajinatif, dengan bentuk badan menghadap kedepan, serta mata berwarna putih dan hitam, hidung warna merah, bagian mulut dan ekor berwarna putih, bentuk badan kucing nampak gemuk dengan warna kuning yang digaris tepi warna hitam. sedang latar belakang gradasi warna ungu dengan kombinasi biru muda,. Lukisan ini sudah sangat bagus, hal ini menunjukkan ada peningkatan dari siklus I dibandingkan dengan lukisan siklus II dari segi pewarnaan maupun bentuk.



Gambar 11: Karya Elfan Dimas Julian Prasetyo Kelas IX A



Pada gambar lukisan model kucing imajinatif ini bagain bawah ada warna hijau dan terdapat bentuk mirip batu8 berwarna abu-abu kehitaman, sedang dibagian belakang kucing nampak warna coklat tua sedikit ada warna kuning, pada bentuk kucing imajinatif kelihatan berdiri dengan ekor menjulang keatas sedikt maju kedepan, pada badan kucing kelihar\tan melengkung dengan kepala mengkadap kemuka, bentuk kucing berwarna nuan biru yang digaris tepi warna hitam. Lukisan ini sudah ekspresif dan imajinatif namun perlu dikembangkan



Pada gambar melukis model kucing imajinatif bentuk kucing dengan posisi tidur menghadap kedepan kaki satu menutupi kaki yang satunya dan ekor berada didepan, bentuk kepala dengan mata tertutup dan berada di atas kaki, penggunaan warna pada gambar kucing ini nampak sederhana menggunakan warna kuning, jingga, coklat , damn merah yang menjadikan warna menjadi serasi \. Pada lukisan ini ada peningkatan dari siklus I dibandingkan siklus II walaupun gambar kucing mirip dengan macan tetapi sudah sangat bagus pemanfaatan pastel.

#### D. Pembahasan

Pada penelitian tindakan kelas ini, tindakan dalam siklus I dan siklus II berbeda pada proses belajar mengajar, seperti tertera pada tabel 9.

Tabel 3: **Perbedaan Tindakan Siklus I dan Siklus II**

SIKLUS I	SIKLUS II
Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa <i>power point</i> yaitu melukis model kucing bentuk imajinatif dengan <i>power point</i> .	Proses pembelajaran menggunakan pembelajaran yang sama dengan pada siklus I namun pada siklus II peneliti merevisi media pembelajaran dengan menambah contoh lukisan kucing dari pelukis Popo Iskandar sejumlah 5 buah.

Dari prestasi belajar siswa pada kondisi awal dibandingkan dengan siklus I mengalami peningkatan bentuk melukis model kucing imajinatif sedangkan dari siklus I dibandingkan dengan siklus II meningkat, Secara umum pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan media *power point* dapat ditingkatkan akhirnya dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah SMP N 1 Srumbung Kabupaten Magelang.



## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan hubungan pembelajaran pada pelajaran melukis model kucing pra tindakan dengan sebelum menerapkan pendekatan kolaborasi didapatkan siswa kurang mampu menterjemahkan tugas melukis model kucing didapatkan, Bentuk dan warna tidak sesuai, setelah guru menerapkan pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran, menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I. Didapatkan bentuk dan warna menunjukkan kemiripan melukis model kucing imajinatif. Pada siklus II juga ada peningkatan hasil belajar menunjukkan kemampuan kemiripan dengan memberikan 5 contoh model kucing imajinatif pada pembelajaran seni lukis imajinatif. Hal ini menunjukkan dengan menerapkan metode pendekatan kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran melukis model kucing imajinatif dengan *power point* di SMP N 1 Srumbung Kabupaten Magelang pada tahun 2012/2013.

### **B. Saran**

Disarankan khususnya kepada guru yang mengajar seni rupa di SMP dapat memanfaatkan pembelajaran ini dalam menyampaikan materi melukis model kucing imajinatif dengan *power point*, sehingga dapat memotivasi pada anak didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta PT Raja Grafindo Persada.
- Azis, A, 2002. *Mari Belajar Seni Rupa*, Jakarta. Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Basuki W. (1992:13) *Media Pengajaran*. Jakarta. Dirjen Dikti Depdikbud.
- Darsono M. 2002. *Belajar dan Pembelajaran* . IKIP Semarang Press
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Penerbit : Jakarta. Bumi Aksara.
- Depdiknas, 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. : Jakarta. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Lexy J. Moleong, 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar. U, 1996. *Pengembangan Kreativitas Siswa Berbakat*, Jakarta. Rineka Cipta.
- Pamadhi, H. 2010. *Hakikat Pendidikan Seni* . Yogyakarta : UNY
- Pardjono, dkk. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY.
- Sadiman, As dkk. 1986. *Proses belajar Mengajar*. Penerbit: Jakarta Bumi Aksara.
- Soedarso, 1990. *Sistim Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta : Gramedia.
- Suharsimi, 1993. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Rineka Cipta.
- , 2006. *Evaluasi Program Pendidikan* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Suratmini, 2004. *Seni Rupa SMP Kelas I*. Jakarta: PT Piranti Darma Kalokatama.
- Margono.T, 2010. *Seni Rupa untuk SMP kelas VII,VIII,IX*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional.
- Tim Divisi Madcom, 2005. *Mahir dalam 7 hari Microsoft Power Point 2003*, Yogyakarta: Andi, Madiun: Madcom.

Akhmad Sudrajat. (2009). *Media pembelajaran*. Diambil pada tanggal 27 Juli 2012, dari <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/media pembelajaran>

AECT(2004) *Definition and Terminology Committee document #MM4.0* June 1, 2004 [Online] Tersedia: [http://www.indiana.edu/~molpage./Meanings%20of%20ET\\_4.0.pdf](http://www.indiana.edu/~molpage./Meanings%20of%20ET_4.0.pdf) [diakses 15 September 2012]

<http://wordpress.com/2013/09/12/pengertian powerpoint> (diakses 12 september 2013)

<http://www.whandi.net/2007/05/16/pengertian-belajar-menurut-ahli>. Diakses 12 September 2013

## DAFTAR NILAI

### SMP NEGERI 1 SRUMBUNG KAB. MAGELANG

**Mata Pelajaran : Seni Budaya**

NO	NIS	NAMA	L/P	ULANGAN HARIAN
				KD : melukis
				UH1
1	5213	Ahmad Miftahul munir	L	75
2	5055	Ajeng Dwi Pamungkas	P	65
3	5219	Anas Nur Ikhsanuddin	L	75
4	5125	Arnanda Ifandhi	L	75
5	5014	Azis Romadhon	L	75
6	5187	Budhi Hermawan	L	75
7	5127	Cahyo Nugroho	L	70
8	5095	Chabib Nuramin	L	80
9	5223	Deni Saputro	L	76
10	5224	Edi Hermawan	L	78
11	5064	Edwin Ardianto	L	65
12	5190	Elfan Dimas Julian Prasetyo	L	75
13	5100	Erni Puji Rahayu	P	75
14	5164	Evik Nur Lailia	P	80
15	5165	Fadilah Hasti Cahyaningtyas	P	76
16	5228	Ikhwan Malik	L	80
17	5104	Khusni Nurkhanifah	P	78
18	5172	Misiell Ananda Safira	P	77
19	5237	Nurul Fatmayanti	P	75
20	5077	Ridho Pambudi	L	75
21	5079	Risza Nova Lia Hikmah	P	78
22	5176	Rochmad Pradana	L	80
23	5113	Santi Mareta Dewi	P	77
24	5146	Sri Rahayu	P	75
25	5082	Susi Indra Setyaningrum	P	76
26	5181	Ukhti khoirun nisa'	P	75
27	5147	Viky Alvin Azizah	P	75
28	5085	Wisnu Tri Wicaksana	L	70
29	5151	Yanuar Arief Fitrianto	L	78
30	5242	Yuni Supriyanti	P	75
NILAI RATA-RATA				75,30
NILAI TERTINGGI				80,00
NILAI TERENDAH				65,00
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS				86,67

**Jumlah Siswa :**

**L : 16 P : 14**

**DAFTAR NILAI I**  
**SMP NEGERI 1 SRUMBUNG KAB. MAGELANG**  
**TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**Mata Pelajaran : Seni Budaya**

NO	NIS	NAMA	L/P	ULANGAN HARIAN
				KD : melukis
				UH 2
1	5213	Ahmad Miftahul munir	L	75
2	5055	Ajeng Dwi Pamungkas	P	65
3	5219	Anas Nur Ikhsanuddin	L	75
4	5125	Arnanda Ifandhi	L	75
5	5014	Azis Romadhon	L	75
6	5187	Budhi Hermawan	L	75
7	5127	Cahyo Nugroho	L	70
8	5095	Chabib Nuramin	L	80
9	5223	Deni Saputro	L	76
10	5224	Edi Hermawan	L	78
11	5064	Edwin Ardianto	L	65
12	5190	Elfan Dimas Julian Prasetyo	L	75
13	5100	Erni Puji Rahayu	P	75
14	5164	Evik Nur Lailia	P	80
15	5165	Fadilah Hasti Cahyaningtyas	P	76
16	5228	Ikhwan Malik	L	80
17	5104	Khusni Nurkhanifah	P	78
18	5172	Misiell Ananda Safira	P	77
19	5237	Nurul Fatmayanti	P	75
20	5077	Ridho Pambudi	L	75
21	5079	Risza Nova Lia Hikmah	P	78
22	5176	Rochmad Pradana	L	80
23	5113	Santi Mareta Dewi	P	77
24	5146	Sri Rahayu	P	75
25	5082	Susi Indra Setyaningrum	P	76
26	5181	Ukhti khoirun nisa'	P	75
27	5147	Viky Alvin Azizah	P	75
28	5085	Wisnu Tri Wicaksana	L	70
29	5151	Yanuar Arief Fitrianto	L	78
30	5242	Yuni Supriyanti	P	75
NILAI RATA-RATA				75,30
NILAI TERTINGGI				80,00
NILAI TERENDAH				65,00
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS				93,33

**Jumlah Siswa :**

**L : 16 P : 14**

**DAFTAR NILAI I**  
**SMP NEGERI 1 SRUMBUNG KAB. MAGELANG**  
**TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**Mata Pelajaran : Seni Budaya**

NO	NIS	NAMA	L/P	ULANGAN HARIAN
				KD : melukis
				UH 3
1	5213	Ahmad Miftahul munir	L	76
2	5055	Ajeng Dwi Pamungkas	P	70
3	5219	Anas Nur Ikhsanuddin	L	75
4	5125	Arnanda Ifandhi	L	76
5	5014	Azis Romadhon	L	78
6	5187	Budhi Hermawan	L	75
7	5127	Cahyo Nugroho	L	75
8	5095	Chabib Nuramin	L	85
9	5223	Deni Saputro	L	78
10	5224	Edi Hermawan	L	77
11	5064	Edwin Ardianto	L	68
12	5190	Elfan Dimas Julian Prasetyo	L	76
13	5100	Erni Puji Rahayu	P	75
14	5164	Evik Nur Lailia	P	80
15	5165	Fadilah Hasti Cahyaningtyas	P	77
16	5228	Ikhwan Malik	L	80
17	5104	Khusni Nurkhanifah	P	77
18	5172	Misiell Ananda Safira	P	77
19	5237	Nurul Fatmayanti	P	75
20	5077	Ridho Pambudi	L	75
21	5079	Risza Nova Lia Hikmah	P	76
22	5176	Rochmad Pradana	L	84
23	5113	Santi Mareta Dewi	P	77
24	5146	Sri Rahayu	P	77
25	5082	Susi Indra Setyaningrum	P	76
26	5181	Ukhti khoirun nisa'	P	75
27	5147	Viky Alvin Azizah	P	76
28	5085	Wisnu Tri Wicaksana	L	75
29	5151	Yanuar Arief Fitrianto	L	80
30	5242	Yuni Supriyanti	P	75
NILAI RATA-RATA				76,53
NILAI TERTINGGI				85,00
NILAI TERENDAH				68,00
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS				93,33

**Jumlah Siswa :**

**L : 16 P : 14**

Kegiatan siswa dalam membuat sket melukis kucing imajinatif



Foto siswa memberi pewarnaan pada lukisan





Kegiatan melukis dengan sistem tutor sebaya



## SILABUS

Sekolah : SMP NEGERI 1 SRUMBUNG  
 Kelas/Semester : IX (sembilan) /  
 Mata Pelajaran : Seni Budaya

Standar Kompetensi : **SENI RUPA**  
 2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Melukis kucing dengan bentuk imajinatif	Mendefinisikan arti seni lukis Prinsip-prinsip seni lukis Langkah-langkah melukis kucing	Materi pembelajaran Kegiatan awal a. Apersepsi menanyakan kondisi siswa menyampaikan tentang tujuan melukis kucing b. Kegiatan inti menyampaikan pengertian seni lukis menyampaikan prinsip-prinsip seni rupa menjelaskan langkah –langkah menggambar kucing c. Kegiatan akhir merangkum tentang kegiatan pembelajaran menggambar kucing memberi penugasan tentang materi yang disampaikan d. refleksi memberikan arahan kepada siswa	Kognitif Menjelaskan pengertian seni lukis Menyebutkan prinsip-prinsip seni rupa Menjelaskan langkah-langkah melukis kucing Afektif Melakukan dengan senang, tanggungjawab, Jujur, disiplin dan kreatif	Penilaian kognitif 1. Jelaskan pengertian seni lukis 2. Sebutkan prinsip-prinsip seni rupa Penilaian produk : Buatlah gambar seekor kucing bentuk imajinatif Penilaian Afektif: Karakter	2x pertemuan 40 menit x 2	Media pembelajaran power point -Edi sukaryono klas III

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		bahwa melukis dijadikan ungkapan hati dan mengasah imajinasi e. model pembelajaran ceramah tanya jawab penugasan model	Psikomotor  Menggambar kucing bentuk imajinatif	ketrampilan sosial  Penilaian psikomotor:  Buatlah lukisan seekor kucing bentuk imajinatif, menggunakan pastel, ukuran kertas 20x30 cm		

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Tingkat Pendidikan	: SMP N I SRUMBUNG
Mata Pelajaran	: Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas / Semester	: IX/II
Alokasi Waktu	: 2 X 40 Menit ( 2X Pertemuan )
Standar Kompetensi	: 1. MELUKIS
Kompetensi Dasar	: 1.1 Melukis kucing
Indikator	: melukis model kucing bentuk imajinatif

### **A. Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik mampu :

#### **1. Kognitif**

Produk : siswa dapat menyebutkan pengertian seni melukis model kucing

Proses : siswa dapat menyebutkan langkah –langkah melukis model kucing

2. Afektif : Melatih siswa untuk bertanggung jawab , jujur, disiplin

3. Psikomotor : Siswa melakukan pengamatan terhadap binatang kemudian melukis dengan imajinasinya

### **B. Materi Pembelajaran :**

Pengertian seni lukis

Prinsip –prinsip seni rupa

Teknik dalam melukis dua dimensi

Langkah - langkah melukis kucing

### **C. Model dan Metode Pembelajaran :**

1. Model Pembelajaran : Menggunakan Pengajaran,aktif, inovatif, kreatif , efektif dan menyenangkan

2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya jawab dan Penugasan

#### D. Langkah –langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	
1.	Kegiatan awal
	Pertemuan I Apersepsi dan motivasi Pemberian informasi tentang kompetensi yang akan dicapai
2	Kegiatan Inti
	Menerangkan tentang definisi seni lukis Menjelaskan prinsip seni lukis Menyebutkan tehnik dalam melukis Menyebutkan langkah- langkah melukis Menjelaskan cara – cara melukis model kucing imajinatif
3	Penutup
	a. Merangkum b. Menilai c. Refleksi

#### E. Langkah- langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan  
Pre tes ( 5 menit)
2. Kegiatan inti
  - a. Menjelaskan pengertian Seni Lukis adalah bentuk karya seni rupa 2 dimensi yang mentusun dari unsur-unsur seni rupa hingga harmonis.
  - b. Menyebutkan prinsip-prinsip dalam seni rupa  
Komposisi, proporsi, keseimbangan ,dan titik pusat
  - c. Menyebutkan tehnik-tehnik dalam melukis
    - 1) Teknik Dussel, yaitu teknik melukis untuk mendapatkan kesan ruang (terang-gelap) dengan cara menggosok untuk meratakan warna.
    - 2) Teknik Arsir, yaitu teknik melukis untuk mendapatkan kesan ruang (terang-gelap) dengan cara menumpuk garis ke arah kesan terang gelap yang diinginkan.

Dalam hal ini guru memantau proses berkarya.dan dibantu siswa sebagai

3. Kegiatan akhir

Memberikan apresiasi pada karya salah satu siswa tentang karya yang selesai dan bermutu sehingga dapat dijadikan gambaran untuk berkarya selanjutnya.

Mengumpulkan karya siswa dengan baik dan selanjutnya memberikan penilaian hasil karya siswa.

F. Alat /sumber bahan

Untuk siswa : buku gambar, pensil pewarna, karet penghapus.

Guru : buku seni rupa Edi sukaryono ,TIM Abdi Guru Penerbit Erlangga.  
: laptop, dan Flasdisk.

G. Penilaian :

Gambarlah kucing imajinatif dengan tehnik kering (pastel) dengan kertas ukuran 20 x 30 cm.

Skor hasil karya siswa dalam melukis kucing imajinatif menggunakan pastel/tehnik kering

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		20	40	60	80	100
1	Inovasi			V		
2	Kreasi				V	
3	Komposisi			V		
4	Finishing					V
5	Imajinatif bentuk kucing				V	

Keterangan : Jumlah keseluruhan item

5

60 + 80 + 60 + 90 +80

5

Mengetahui,  
Kepala SMP N 1 Srumbung

Guru Mapel SBK.

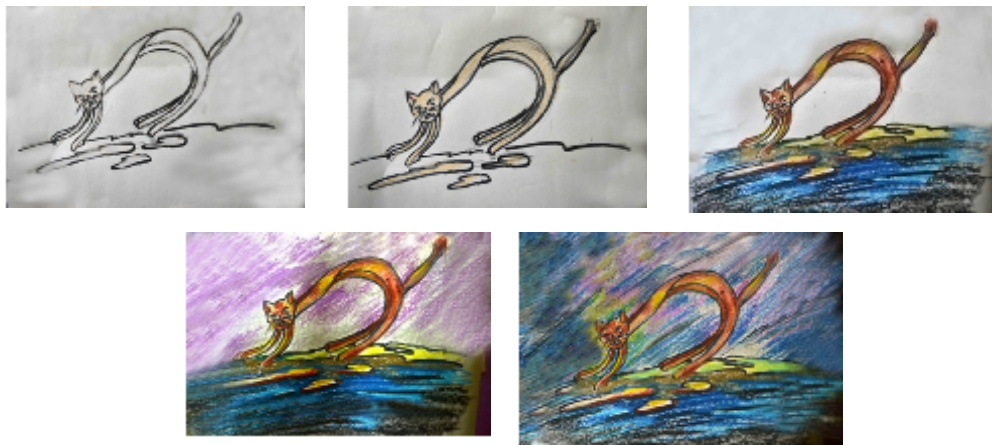
Budaya, S.Pd  
NIP 19620205 1983011002

Rum Sa'anuddin  
NIP 19630217 198602 1003

- 3) Teknik Blok, yaitu teknik melukis untuk mendapatkan kesan ruang dengan cara menutup secara merata bagian-bagian yang gelap. Teknik ini biasanya menggunakan media tinta atau warna plakat.
- 4) Teknik Semi Blok, yaitu teknik menggambar atau melukis untuk mendapatkan kesan ruang (terang-gelap) dengan cara menggabungkan teknik arsir dan teknik blok.
- 5) Teknik Transparan/tembus pandang , yaitu teknik melukis untuk mendapatkan kesan ruang (terang-gelap) dengan cara menggunakan warna-warna tipis. Teknik ini sangat cocok apabila melukis dengan cat air.

d. Menjelaskan langkah-langkah melukis

Membuat sket, pewarnaan awal, dan finishing



Contoh melukis model kucing imajinatif





### STANDAR KOMPETENSI

Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

#### Kompetensi Dasar

MELUKIS KUCING IMAGINATIF

#### Indikator

- MENGGAMBAR KUCING BENTUK IMAGINATIF DENGAN MENGGUNAKAN TEHNIK KERING

### Pengertian Seni Lukis dan Unsur - unsur Seni Rupa

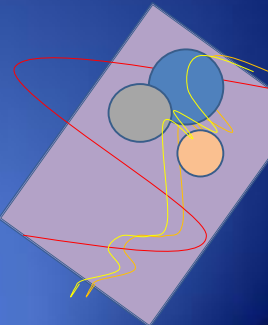
- Seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensi yang dalam penciptaannya mengolah unsur - unsur seni rupa
- Adapun Unsur - unsur Seni Rupa :
  - ❖ Titik
  - ❖ Garis
  - ❖ Warna
  - ❖ Bidang
  - ❖ Ruang
  - ❖ Gelap terang
  - ❖ Tekstur



**Komposisi :** adalah menyusun dari unsur-unsur seni rupa hingga menjadi harmonis/selaras.

**PRINSIP-PRINSIP SENI RUPA**

- Kesatuan (unity)
- Keseimbangan (balance)
- Irama (rythm)
- Kontras (contras)
- Keselarasan (harmony)
- Pusat perhatian (focus of interest)



## Tehnik melukis 2 dimensi

1. Tehnik dusel
2. Tehnik arsir
3. Tehnik bloks
4. Tehnik semi blok
5. Tehnik transparan



## Langkah-langkah melukis

1. Tentukan obyek apa yang akan kita gambar terlebih dulu.
2. Tuangkan imajinasi kalian diatas kertas
3. Goreskan pensil diatas kertas tipis (sketsa).
4. Komposisikan unsur-unsur seni, sehingga membentuk sebuah karya yang indah.
5. Arsir atau warnailah dengan memperhatikan gelap terangnya dari sebuah obyek benda.
6. Tehnik pewarnaan atau arsiran disesuaikan dengan penggunaan media yang digunakan.



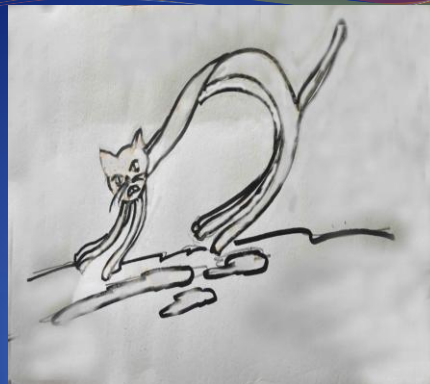
P.e.r.h.a.t.i.k.a.n. !

Langkah –langkah melukis /  
menggambar yang berikut ini



*Mari belajar melukis !!!*

selamat pagi





Contoh karya pelukis  
**POPO ISKANDAR**





Buatlah lukisan **KUCING**

**BENTUK IMAGINATIF**

**DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK KERING UKURAN  
KERTAS 20 X 30 CM**

**Selamat bekerja  
pastikan kamu pasti bisa**







FRM/FBS/34-00  
10 Jan 2011

Nomor : /UN.34.12/TU/ / Yogyakarta, .....  
Lampiran :  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.

Dekan

u.b. Wakil Dekan I

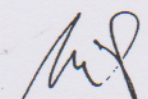
Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi SENI RUPA yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Nama : RUM SA'ANUDDIN
2. NIM : 10206247005
3. Jurusan/Program Studi : PENDIDIKAN SENI RUPA
4. Alamat Mahasiswa : JUMoyo LOR, JUMoyo, SALAM
5. Lokasi Penelitian : SMP N 1 SRUMBUNG
6. Waktu Penelitian : MARET - MEI
7. Tujuan dan maksud Penelitian : PENYUSUNAN TUGAS AKHIR
8. Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SENI LUKIS
9. Pembimbing : 1. Drs. SUWARNA, M.Pd  
2. ....

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan,

  
Drs. Mardiyatmo, M.Pd

NIP. 19571005 198703 1 002